

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep evolusi pada siswa SMA. Penelitian didasari oleh pemikiran bahwa diperlukan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menggambarkan suatu konsep evolusi yang abstrak menjadi konsep yang dapat diperankan secara konkrit, salah satunya melalui metode bermain peran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Metode bermain peran digunakan pada kelas eksperimen, sementara pada kelas kontrol digunakan metode ceramah dan diskusi. Soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif (berupa soal esai) dan pemahaman konsep (berupa soal pilihan ganda) sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran. Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada saat diskusi selama kegiatan pembelajaran. Hasil tes yang didapat diuji menggunakan uji perbedaan rata-rata. Hasil angket dan observasi aktivitas siswa diolah dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep evolusi menunjukkan pengaruh secara signifikan. Rata-rata nilai *gain* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan. Selain itu, metode bermain peran dapat lebih memicu aktivitas siswa terkait kemampuan berpikir kreatif selama kegiatan pembelajaran dibandingkan metode ceramah dan diskusi.

**Kata kunci:** Bermain Peran, Berpikir Kreatif, Pemahaman Konsep, Evolusi

## ABSTRACT

The aims of this study are to analyse the affect of role-playing method to creative thinking skills and understanding concept of evolution in Senior High School students. This research was motivated by the idea that there are required a fun learning method and can describe an abstract concept of evolution into concrete conceptual through role-playing. Research methods used quasi experimental. Role-playing method used in experimental class, meanwhile discourse and discussions used in control class. Pretest and posttest used for assess student's creative thinking skills (obtained through essays) and understanding concept of evolution (obtained through multiple choice), before and after learning activities. Questionnaire used as additional data related to students responses learning. And also student activity observation sheet used to asses student's creative thinking skills in discussion on learning activities. The test results were verified by using average different test. Questionnaire and activity observation sheet calculated in percentage form. The study revealed that the implementation of role-playing method did affect significantly on creative thinking skills and understanding concept of evolution. The average score of post-test of both controlled and experimental classes showed any difference at all. Also, student activity related to creative thinking skills showed that students on experimental class more active than control class.

**Keywords:** Role-play, Creative Thiking Skills, Concept Understanding, Evolution